QUẢN TRÒ



HƯỚNG ĐẠO VIỆT NAM

Tài liệu:

CHUYÊN HIỆU :"QUẢN TRÒ - SINH HOẠT"

HƯỚNG ĐẠO VIỆT NAM

Tráng đoàn Hùng Vương soạn

Năm xuất bản: không rõ

Tủ sách Trí Duệ Hậu tặng

Ebook: Thái Thuần

28/1/2015

CHUYÊN HIỆU :"QUẢN TRÒ - SINH HOẠT"

TRÁNG HÙNG VƯƠNG BIÊN SOẠN

A. LUẬN LÝ:

Nghề Quản trò.

A.I. DẪN NHẬP:

Có thể dùng danh từ nghề để chỉ công việc này, mặc dù nghề này không hề được trả lương hay được thăng tiến một địa vị trong xã hội. Nhưng nhìn dưới con mắt của người dấn thân vị tha thì nghề này thật là dễ thương. Quả thật ai đã đi sâu vào nghề này trở thành cái nghiệp khóng thể bỏ được. Chắc còn phải đi sâu hơn nữa ta mới thấy rõ chữ nghiệp đúng nghĩa.

Để xác định, ta lưu tâm vào 3 điểm điển hình của một người quản trò chân chính:

I. Tính cách người quản trò.

2. Vốn liếng của người quản trò.

3. Kỉnh nghiệm cho người quản trò.

Khi lần lượt phân tích từng điểm rồi chính bản thân ta sẽ ý thức giá trị nghề quản trò, mà tự tin và nổ lực hơn để ngày một thành thạo. Đồng thời ta lại cũng cảm thông hơn với các bạn quản trò khác những lúc họ thất bại.

A.II. TÍNH CÁCH NGƯỜI QUẢN TRÒ.

Người ta thường hay quan niệm phủ phàng rằng: Một anh, một chị chuyên làm trò hề cho thiên hạ cười cợt mua vui, (có máu tiêu lâm, tính tình bông đùa hời hợt, khi nào

việc quan trọng đứng đắn chẳng ai dám tin tưởng giao phó, sợ biến thành trò đùa).

Thiết nghĩ như thế là nông cạn, hẹp hòi và tàn nhẫn. Trong khi thực tế để có một anh hề dễ thương, một quản trò tài giỏi. Trước hết phải là người có tâm hồn cởi mờ, một ý thức sâu sắc, một bản lĩnh vững vàng và một tài năng đa dạng.

- Tâm hồn cởi mở để sẵn sàng đóng góp phần mình cho cuộc vui chung, cho bầu khỏng khí thêm đậm đà gắn bó.
- Ý thức sâu sác để biết làm, biết nói sao cho đúng thời, đúng lúc, đúng đối tượng để từng phút nâng tâm hồn lên, nâng tính giáo dục sâu xa cho tập thể, cho cá nhân.
- Bản lĩnh vững vàng để ứng biến nhanh nhẹn, thành công không kiểu, thất bại không nản và sẵn sàng ra đi nhường bước cho người khác mà không mặc cảm.
- Tài năng đa dạng để không gì mà không có thể tận dụng biến thành trò chơi, biết tất cả mọi lãnh vực để khai thác, biết ăn nói dõng dạc, cư xử hài hòa, đủ cả sở trường, sở đoản, có thể biến thành người kể chuyện, người đệm đàn, người tập hát, tập múa, người đóng kịch, người chịu trách nhiệm cuối cùng khi có sự biến mà không còn ai giải quyết.

Như thế, không thể coi quản trò là một anh hề, một người láu cá, lắm mồm lắm miệng và thủ đoạn, tài vặt. Nhưng ngược lại phải nhìn nhận đây là một 'Lrader' đầy trình độ và thiện chí, có thể làm chủ một tập thể từ 6 —► 60 —► 600 đến 6000 người trong một thời gian ngắn

hay dài mà kết quả chỉ là phần thưởng tinh thần tự người ấy cảm nhận.

A.III.VỐN LIẾNG NGƯỜI QUẢN TRÒ.

Có thể xem vốn liếng là cái gì trời cho có sẵn như một năng khiếu, nhưng đồng thời phải biết học hỏi, thực tập và luôn trong tư thế sẵn sàng (Không năng khiếu mà chịu học hỏi thì có tệ cũng nói trước tập thể 60 người mà khỏng lúng túng, cà lăm)

CHUẨN BỊ NGUỒN VỐN.

A.III.1. GIỌNG NÓI. KHUÔN MẶT

Giọng nói to, dõng dạc. Cách trình bày trò chơi và hướng dẫn luật chơi ngắn gọn nhưng dễ hiểu. Gây được sự chú ý và hồi hộp,hấp dẫn, cho dù đó là trò chơi đã quen. Khi làm trọng tài cần quyết định ra các khẩu lệnh dứt khoát vẫn vui vẻ mà nghiêm minh. Khuôn mặt tươi tĩnh, cởi mở, nhìn bao quát toàn bộ - Tránh lộ sự nóng nảy, sốt ruột hoặc nản lòng ra bên ngoài. Tránh nạt nộ ra lệnh gay gắt.

A.III.2. CỬ CHỈ VÀ DÁNG ĐIỆU

Dáng vẻ và hành động luôn dễ thương và gây thiện cảm. Tạo được chú ý có duyên mỗi khi xuất hiện đã làm cho tập thể vui nhộn lên, dễ tương tác giao kết mọi người với nhau. Tránh các cử chỉ thừa vụng về gây mất tự chủ. Tất cả toát lên sự gần gủi thân tình. Làm quản trò hay trọng tài mà dường như ở cùng một phía với người chơi.

A.III.3. SỨC KHỎE VÀ THÁO VÁT

Thể lực tương đối dai bền, mau hồi sức để tránh thở hổn hển nói đứt quảng, không chơi mau mỏi. Sự nhanh nhẹn tháo vát và các kỷ năng cũng cần thiết (vẽ, nút dây, chơi bóng, hát,...thơ vè tại chỗ...)

A.III.4. KIẾN THỨC VÀ Ý NIỆM

Bước đầu có thể học lóm, bắt chước nhưng sau phải biết tìm đọc trong sách, nơi các thầy, với bè bạn rồi tự hệ thống thành lý luận, kiến thức. Luôn ý thức việc mình làm và giúp mọi người nhận ra một cách khéo léo các giá trị mà trò chơi đem lại. Có thể nói mạnh rằng nghề quàn trò cũng là nghề giáo dục đặc biệt vởi thanh thiếu niên.

A.III.5. VỐN LIẾNG TRÒ CHƠI, BÀI HÁT, BĂNG REO

Không bao giờ được cạn trò chơi. Cứ chơi một trò mãi, một thể loại trò chơi mãi đến nhàm chán vô duyên.Luôn tìm học các trò mới, và nhất là biết tự "chế biến" hoặc sáng tạo ra những trò chơi để mỗi lần xuất hiện trước mọi người là một hứa hẹn một trò chơi hấp dẫn, có duyên, có ý nghĩa, đáp ứng tốt nhu cầu. Vì thế nên tự lập hoặc rủ cùng lập (CLB) trương mục trò chơi, ngân hàng chơi phong phú.

A.IV. KINH NGHIỆM NGƯỜI QUẢN TRÒ

Ở phần này chỉ xin nêu ra các vấn đề cần chú ý đến tích lũy kinh nghiệm, bởi vì đã gọi là kinh nghiệm thì nên hiểu là chính bản thân người quản trò phải tự học lấy, mắt thấy tai nghe, thử nghiệm qua các thất bại và thành công. Không có kinh nghiệm người nào giống người nào. Nhờ thế mà mỗi người quản trò sẽ thành hình nơi mình một tính cách, một nét duyên đặc thù không thể nhầm lẫn với ai khác. Vậy có 5 vấn đề cần lưu ý :

- Kinh nghiệm với số lượng người chơi từ ít đến nhiều (6_60) - (600_6000).
- Kinh nghiệm với đối tượng người chơi từ trẻ (6 tuổi) đến 60 tuổi.
- Kinh nghiệm với độ chơi. Từ ngỡ ngàng đến thông thạo, từ thôn quê đến thành thị.
- Kinh nghiệm với bầu không khí chơi.Từ thờ ơ đến gắn bó thích thú, từ nặng nề đến linh động...
- Kinh nghiệm với điều kiện tổ chức chơi. Từ khó khăn đến thoải mái, từ chật chội đến rộng rãi. Từ trong phòng đến ngoài trời.

Các kinh nghiệm nêu trên cần tích lũy ngay từ khi tập làm quản trò cỡ 18 tuổi trở lên. Cao điểm sung sức là 28, cao điểm chín mùi nhất là 38 và cao điểm già đặn nhất là 48.

Muốn thế phải luôn luôn dấn thân vào nghề một cách tự tin, thành công không kiêu, thất bại không nản.. Khiêm tốn học hỏi và không bao giờ tự hài lòng cho rằng đã đạt được trình độ tuyệt đỉnh. Nên chú ý học hỏi vâng lời lớp đàn anh, học hỏi dìu dắt lớp đàn em và biết nhường bước đúng lúc, cỡnh như biết xuất hiện đúng lúc cần thiết. Có thể chọn "châm ngôn" :

" Đời là một cuộc chơi đúng đắn, hướng thượng và vị tha, hãy chơi như chỉ được chơi có một lần "

A.V. HỆ THỐNG SƯU TẬP TRÒ CHƠI

A.V.1-

1. Tên trò chơi
2. Loại trò chơi
3. Đối tượng chơi
4. Không gian chơi
5. Số lượng chơi
6. Nội dung rèn luyện
7. Nội đung giáo dục
8. Vật dụng để chơi
9. Mô tả luật chơi
10. Lưu ý cần thiết trước khi ra sân chơi.

A.V.2- Chuẩn bị

bl/ Phiếu phân loại trò chơi (1a - b,c,d,e)

- Trò chơi phản xạ
- Trò chơi nhỏ
- Tuổi : 18 - 25
- Ngoài trời
- Số người tham dự
- Yêu cầu phục vụ

b2/ Luật tham dự và điều khiển.

b3/ Bình nghị (theo sát luật lệ đã đề ra)

- Có mấy người vui thích thực sự.
- Có mấy người vuì miễn cưởng.
- Có mấy người điều khiển tốt.
- Ai khá nhất trên sân chơi ngày hỏm nay .
- Muốn khá phải làm gì ?

b4/- Thiết lập bộ sưu tâp :

(Xem phụ bản)

b5/- Lập phiếu phân loai ghi mã số trò chơi Loại phiếu la (cách soạn)

I) Trò chơi phản xa (1a)

- Trò chơỉ nhỏ
- Tuổi 18 - 25
- Ngoài trời
- Số người
- Yêu cầu phục vụ

II) Tên cùa 5 trò chơi

- Mười người như một
- Các dấu câu
- Thiên đàng địa ngục

- Bắn tàu
- Học toán lớp 3

III) Góp ngân hàng một trò chơi mới cùng loại

IV) Điều khiển một trò chơi mới

V) Bình nghị :

- Có mấy người vui thích thật sự
- Có mấy người tham gia điều khiển tốt
- Aỉ khá nhất ?
- Muốn khá phải làm sao ?

VI) Theo dõi và xây dựng một trò chơi (ngân hàng)

- a/ Có bao nhiêu phiếu bình nghị trung thực
- b/ Có phần trò chơi ?
    - Tên địa chỉ
    - Sân chơi
    - Số loại trò chơi đã đóng góp
    - Sưu tập .
    - Sáng tác mới
- c/ Mối quan hệ.

Biện pháp thực hiện

LƯU Ý:

- Người quản trò duyên dáng
- Người quản trò tài đức
- Người quản trò bản lĩnh

⟹ Luôn luôn:

- Quan sát
- Học hỏi
- Trao đổi

⟹ Đọc sách, dự lớp, sổ tay
↓
Biên soạn
↓
Thể nghiệm
↓
Kinh nghiệm
↓
Phổ biến

Đó là cách góp vốn sinh lãi, có lãi.

B. DẪN GIẢI CẦN THIẾT

B.1. Phân loại trò chơi.

- Có thể chia loại trò chơi theo 5 cách, từ đó trong mỗi cách, ta có thể nhìn rõ ràng từng thể loại trò chơi với tính cách qui và mục đích nhắm đến từng trò chơi, dễ dàng cho việc hệ thống hóa hệ thống lưu trữ, cùng như chọn lựa sử dụng khi cần.

- Trong một số sách nghiên cứu trò chơi của ngoại quốc, người ta thường chia thành 2 loại:

  * Trong phòng (Indoor)
  * Ngoài trời (Outdoor)

Ở đây xin đưa ra 5 cách :

- Theo tính chất nội dung .
- Theo đối tượng tham gia .
- Theo tầm eỡ dàn dựng .
- Theo điều kiện không gian .
- Theo nhu cầu phục vụ

B.2. Theo tính chất nội dung

Với cách này có thể chia ra nhiều loại :

B2/I.Trò chơi phản xạ

Quy ước phản xạ về động tác, về lời nói. Có loại:

- Phản xạ thuận (làm nói thuận theo khẩu lệnh)
- Phản xạ chéo (làm nói thế này, đối nhau thì làm nói thế kia).
- Phản xạ nghịch (làm và nói nghịch theo khẩu lệnh).

Tốc độ ngày càng nhanh, mức độ qui ước ngày một phức tạp gây rối loạn, lẫn lộn thì bị loại hoặc phạt.

.

Vd: Quản trò: - Đây là cái mũi của tôi (tay chỉ tay của bạn)

.

Đáp : - Đây là cái tai của tôi (tay chỉ mũi quản trò).

B2/2.Trò chơi lý luận

Qui ước số thời gian, số câu thăm dò, số lần quan sát để phân tích lý luận, loại suy động não, nêu giả thuyết đi đến kết quả chính xác trong hạn định. Trò chơi cho cả tập thể hoặc cho một cá nhân đối với tập thể.

Vd: Được hỏi 3 câu, quản trò hoặc cả tập thể chỉ trả lời bằng có hoặc không, câu thứ tư phải đoán ra vật đó.

B2/3.Trò chơi vận động nhẹ

Thường là ngồi tại chỗ, có thể kết hợp một bài hát sinh hoạt đòi hỏi sự khéo léo và nhạy bén, ăn khớp với nhau về động tác.

Vd:- Nào cùng chuyền chiếc dép

- Ai ? Làmgì ? Ở đâu ?

B2/4.Trò chới vận động mạnh

Dụng đến sức lực, sự nhanh nhẹn quả cảm, tháo vát và cả mưu trí để đoạt được giải. Kết quả tỷ số thi đua trên hai đội, hoạc bị phạt phải thế cho quản trò.

Vd:- Người thứ 3 - Người 3 chân

- Đường đi khó, băng tù.

B2/5.Trò chơi cảm giác

Liên quan đến ngũ giác quan (thị, thính, vị, xúc, khứu giác.) bằng cách cô lập một hay nhiều cảm giác và đưa vào các trò chơi để quan sát kỷ luật, khéo léo, nhạy bén, chính xác của các cảm giác còn lại.

Vd: - Hai người bịt mắt; một người thổi còi rồi lẩn tránh. Người còn lại tìm bắt, vòng tròn giúp đỡ bằng cách vỗ tay.

- Trò chơi kim
- Truyền điện chuông reo.

B.3. Theo đối tượng tham gia

Theọ độ tuổi, và giới tính của người than gia

B3/I.Tuổi Ấu: toàn Nam hoăc Nữ 8 đến 12 tuổi.

Trò chơi có qui ước đơn giản, không quá vận động gây mệt, chỉ kèm bài hát có cử điệu hoặc múa; rèn luyện sự chú ý quan sát, có lực gắng sức, giáo dục sự hiền hòa nhân ái, vui tươi chăm chỉ.

Vd: Thi về: chạy chuyền dép, chuyền banh qua chân.

B3/2.Tuổi thiếu: toàn Nam hỏặc Nữ 13 đến 15 tuổi

Qui ước đơn giản nhưng đòi hỏi gắt gao, nên vận động có mạnh có nhẹ, tạo hào hứng liên tục, đòi hỏi mới lạ gay cấn, thay đổi nhanh nhiều sôi động. Rèn luyện thể lực, nhanh nhẹn tháo vát quan sát, luôn sẵn sàng (tháo vát) sắp sẵn. Giáo dục tính ganh đua không ích kỷ trung thực vị tha.

Vd: - Chơi u háp - banh tù tròn, vượt chướng ngại cướp cờ.

B3/3. Tuổi Kha toàn Nam hoặc Nữ từ 16 đến 18 tuổi

Qui ước phức tạp vận động mạnh và nhiều, có tính mạo hiểm phiêu lưu, hồi hộp căng thẳng

- Thi đua không ngừng, có khi diễn ra trong một phạm vi rộng. Rèn luyện sự phán đoán, nhạy bén, quả cảm

- Giáo dục ý thức đồng đội, sự tuân phục, ý chí, khẳng định.

B.4. Định nghĩa trò chơi

Đây là một cuộc vận động sinh hoạt do một người tổ chức cho một số người tham gia, theo một qui ước có hướng dẫn, trong một thời gian tại một nơi chốn, để đem lại một ý nghĩa riêng cho mỗi người và chung cho mọi người có mặt.

B4/1.Yêu cầu trò chơi

- Có 3 mặt đòi hỏi nhất thiết phải đạt được để có thể coi như một trò chơi đúng nghĩa.
- Tùy mức độ nhắm đến mà mặt này trội hơn mặt kia, hoặc cả 3 mặt đều đạt được giá trị ý nghĩa như nhau.
- Thiếu một tong 3 yêu cầu, trò chơi tức khắc trở thành phản tác dụng, phản giáo dục, có tai hại nhất thời hoặc sâu xa.

* 3 yêu cầu được đề ra là:

  - Xây dựng bầu khí
  - Rèn luyện kỹ năng
  - Giáo dục chiều sâu.

B4/la.Yêu cầu xây dựng bầu khí

- Trước tiên, trò chơi xây dựng góp phần xây dựng một bầu khí sống động tươi trẻ, nhanh chóng giúp mọi người tham gia, ra khỏi sự khép kín thụ động, xóa bỏ mọi cách biệt xa lạ ngại ngùng, giải tỏa sức cân tám lý, sức ỳ thể lý. Như thế trò chơi đem lại niềm vui và nụ cười, ở mặt yêu cầu này trò chơi rất cần sự hỗ trợ kết hợp của bài hát sinh hoạt ngắn vui, các điệu vũ tập thể đơn giản và có ý nghĩa, thích hợp.
- Dẫu vui đến thế nào đi nữa, dẫu có gây cười đến chảy nước mắt đi nữa, thì trò vẫn còn phải có thêm 2 yêu cầu sau nữa để niềm vui không gượng gạo chóng qua và nụ cười không sượng sùng trơ trẽn.
- Ta sẽ thấy rõ hơn tác dụng yêu cầu này ở phần (B4/2a)

B4/2a.Yẻu cầu rèn luyện kỹ năng

- Với yêu cầu này, các bài tập thể dục thể thao đã biến thành các trò chơi phản xạ nhanh nhẹn, nhạy bén, tháo vát;
  Các bài toán trí óc biến thành trò chơi động não, suy luận phân tích tổng hợp đầy lý thú;
  Các bài khóa huấn luyện kỹ năng khô khan biến thành các trò chơi ứng dụng thực hành, hiệu quả và đầy hấp dẫn.
- Trò chơi không để cho bất cứ ai tham gia lại có thể ngồi yên, không gắn bó với tập thể, mà nó sẽ gây ra một nỗ lực vận động chung.

- Trò chơi hoàn toàn chấm dứt rồi, mà mọi người có khi không ngờ mình lại đã khác trước đó, không ngờ mình lại có khả năng như thế.
- Và như vậy, qua nhiều lần chơi, với các trò chơi khác nhau, tập thể và cá nhân mooic người đã nghiễm nhiên rèn luyện được từng chút một những kỹ năng thành thạo mà những bài khóa lý thuyết và thực hành phải tốn công vất vả học hỏi rèn luyện trong thời gian lâu hơn nhiều.
- Ta sẽ thấy rõ tác dụng yêu cầu ở phần phân loại trò chơi, với mục thứ 3 (Tầm cỡ trò chơi) và mục thứ nhất (Tính chất nội dung trò chơi).

B4/3a.Yêu cầu giáo duc chiều sâu

- Yêu cầu không nhất thiết phải lộ ra nhưng lại hết sức quan trọng. Nó góp phần vun đắp nhân bản và cảm nhận thiêng liêng một cách chậm tiến, âm thầm nhưng hiệu quả thấm thía sâu xa hơn nhiều so với việc chỉ lên lớp các bài giáo dục công đán hoặc giáo lý huấn đức thuần túy trong trường lớp.
- Về nhân bàn, nó giúp nhận thức tinh thần kỷ luật tập thể, tính trung thực trong ganh đua, mối tương quan ứng xử tốt đẹp trong xã hội, lòng yéu mến tôn trọng thiên nhiên của công, sự vâng phục các cấp trên, nói chung là giáo dục công dân.
- Về thiêng liêng, riêng với các trò chơi tôn giáo; nó giúp hình thành ý niệm về hai chiều, kính Thiên chúa và tha nhân với trung tâm là lòng mến mà Kinh thánh đặc biệt là tin mừng đã mời gọi.

\- Ta sẽ rõ tác dụng của yêu cầu này ở phần III (Phân loại trò chơi); khi đề cập đến trò chơi lớn, chiến dịch giáo lý.

B.5. THEO YÊU CẦU PHỤC VỤ

1. Trò chơi sinh hoạt vòng tròn

Thường kèm bài hát có cả điệu múa, chú ý số người chăm lo để biển báo - Tạo bầu khí vui tươi sôi động.

Vd: Chuyện thằng cu tý, sống chết ta là vua...

2. Trò chơi sinh hoạt thi đua

Chia thành đội, tùy theo số lượt lấy tỉ số thắng bại. Chú ý cân đối số người, sức người. Tạo bầu khí ganh đua hào hứng chiếm giải hoặc phần thưởng, ra hình phạt.

Vd: Các trò chơi lớn, súng với người, banh tù tròn.

3. Trò chơi sinh hoạt thân hữu

Dùng dịp sinh nhật, lễ đặc biệt 1 hay một số bạn,lồng trong bữa ân thân mật. Dùng ít mà tạo được nhiều ý nghĩa khi mở đầu, lúc tặng quà hoặc kết thúc.

Vd:giải đóan món quà. Mồi lửa trong đời, Ai là người .

4- Trò chơi sinh hoạt cao điểm

Dùng để mở đầu hay kết thúc một buổi lễ truyền thống có đông người dự, có quan khách, có cả người cao niên. Mục đích gây bầu khí hút vào ý nghĩa chủ đề buổi lễ, tạo hiệu quả vui tươi, ý nhị âu xa và ghi nhớ mãi.

Vd: trò chơi chỉ một lần trong đời.

5- Trò chơi sinh hoạt phục vụ

Với mục đích và qui ước nêu rồi mời gọi mọi người tự do tham dự nhằm đến một kết quả vật chất, tinh thần rõ rệt để tương trợ và để giúp ích có hiệu quả cao.

Vd: Đấu giá gây quỹ hội, quỹ xã hội, tặng mua hành trang cho người lên đường. Tặng quà cho người nhận nhiệm vụ cao...

6.Trò chơi sinh hoạt giáo dục

Dùng đặc biệt cho trường học, khối giáo lý, giáo xứ nhóm các trung tâm từ thiện xã hội. Mục đích hướng tới một chủ đề nhân bản, hoặc thiêng liêng, để kết tình thân, nối vòng tay lớn.

Vd:

- Các trò chơi chiến dịch, các trò chơi lớn vào các dịp lễ lớn, các mùa phụng vụ

- Trò chơi thực tập di tản của các trường học Nhật Bản, mỗi dịp tựu trường bãi khóa.

B.6. CÁCH SOAN MỘT TRÒ CHƠI.

- Trước hết ta chú ý đến thể loại và số người, độ tuổi, giới tính cho phù hợp với thể loại chơi.
- Tùy khungcảnh và sự chuẩn bị rất cần cho mục đích của trò chơi.
- Luật chơi phải được qui định rõ ràng. Khởi sự và kết thúc, thưởng phạt công bằng tối cần/

Vd: Trò chơi 10 người như một

- Thể loại: vận động nhẹ ngoài trời cho nhiều đội tuổi từ 14 trở lên
- Dụng cụ : Khăn quàng cho mỗi người.
- Rèn luyện: phản xạ và phán đoán tốt.
- Giáo dục: Có ý thức đoàn kết, hợp nhất thì việc khó cùng làm xong.
- Thể thức: Mỗi đội có số người bằng nhau (khoảng 8 đến10 là tốt) tất cả đều bị bịt mắt trừ những người đứng cuối đội đánh vai trước mặt; cứ thế điều khiển người đi trước vượt qua chướng ngại, đến đích mò cho được vật cùa bạn kế mình giao lại, chạy về cuối bịt mắt bạn đứng cuối, thay bạn ấy điều khiển đợt tìm vật báu cho bạn. Đội nào tìm thấy đủ và đúng và trước nhất thì thắng cuộc.

B.7. CÁCH ĐIỀU KHIỂN TRÒ CHƠI

"Nghe thì hiểu, thấy thì biết, làm mới quen". Đi từ dễ đến khó - Từ đơn giản, đến phức tạp. Thoạt tiên nên mạnh dạn bắt một bài hát rồi cho tập thể hát đuổi, tiếp đến tập cho tập thểmột băng reo, dẫn đến tập bài hát

mới đơn giản. Dẫn đến hát đuổi, hát đuổi chia bè và cao hơn bài hát 18 - 32 trường canh có bộ điệu đúng nhịp. Kết thành một điệu múa. Dẫn đến ta: bắt giọng, giữ nhịp một bài hát cho một đội múa. Toàn thể làm băng reo. Khi vào điệp khúc rồi lại hát cho 12 hay 34 đội múa có những động tác khác nhau. Khi nào ta kết thúc đúng nhịp thì kinh nghiệm quản trò ta đã có điểm.

B.8. GIỚI THIỆU TÊN 30 TRÒ CHƠI•

1. Nối vòng tay lớn -
2. Vây thành Ngọc Hồi.
3. Em học toán lớp 3 -
4. Đường đi khó không khó.
5. Long xa quyết đấu -
6. Nối lửa cho đời.
7. Văn sĩ bất đắc đi -
8. Súng sói người.
9. Bắn tàu -
10. Lạy ông tôi ở bụi này.
11. Sống chết thiên đàng, hỏa ngục -
12. Thám tử suy luận.
13. Người thứ ba
14. hai người ba chân
15. Vừa ăn cướp vừa la làng
16. Một cây mấy đầu
17. Đăng ký tạm trú
18. Cái dấu câu
19. Mò kim đáy biển
20. Kỵ mã đấu thương
21. Truyện thằng cu tý
22. Thăng trầm đảo lộn

23. Kết chùm
24. Họa sĩ thiên tài
25. Một bước là thành công
26. Nhanh chân đoảng
27. Người kiểm lâm tỉnh táo
28. Mười người như một
29. Thằn lằn cụt đuôi
30. Kim
31. Một cây mấy đầu.

B.9. Năm câu hỏi hướng dẫn bước trả lời

1. Họcđể hành - Học hành đi đôi ý thức được rồi. Anh hay chị viết một dàn bài hướng dẫn các em ở độ tuổi 12 - 17 tuổi để các em có thể điều khiển được một trò chơi có kết quả.
2. Trong 30 trò chơi đã giới thiệu. Anh soạn 5/30 bài cho cả 5 độ tuổi, đạt được những yêu cầu giáo dục cho từng giới và độ tuổi khác nhau.
3. Anh hãy góp cho ngân hàng một trò chơi ngoài 30 trò chơi đã giới thiệu. Nếu trò chơi của anh mới hoàn toàn anh sẽ trúng số độc đắc - Có phần thưởng (là một trò chơi mới trong 240 người tham dự trò chơi này, người nào cũng có góp vốn, có người cùng số vốn với người thứ 10. Thứ 27 - 44 - 52, như vậy họ chỉ làm bổn phận chứ không chia lời. Cứ như thế mà tính. Nếu người nào chỉ dùng -1 đến 2/240 thì có phần thường thứ bậc).

4. Anh hãy lập 5 phiếu phân loại loại tính chất nội dung.
5. Anh hãy soạn một bài hát có cử điệu và hướng dẫn cách tập cho tập thể.

Lưu ý : ở phần

1/ Đón đọc : Quản trò lửa trại

Quản trò dạ vủ hóa trang

Quản trò

Vũ hội mừng trăng

Quản trò

Lễ hội truyền thống.

TRÁNG HÙNG VƯƠNG BIÊN SOẠN

2/30 bài hát được dùng trong nghi thức của các tập thanh thiếu niên.

TRÒ CHƠI

1. TRÒ CHƠI : NỐI VÒNG TAY LỚN (HOẶC GỞ RỐI TƠ LÒNG)

- Thể loại: Vận động nhẹ ngoài trời cho 20 tới 2000 người ở mọi lứa tuổi.
- Rèn luyện: Quan sát tốt, phân tích đúng và nhanh.
- Giáo dục: Tinh thần đoàn kết gắn bó, thường dùng trước lúc chia tay.
- Cách thức: Đứng vòng tròn. 2 người lớn tuổi và nhỏ tuổi nhất được mời ra ngoài xa. Quản trò đề

nghị tất cả nắm chắc tay nhau, sau đó lần lượt làm cho "vòng tròn người" rối lên, xoắn lại với nhau bằng 5 động tác. Mời 2 "chuyên gia gỡ rối tơ lòng" trở vào cũng bằng 5 động tác gỡ cho vòng tròn trở lại bình thường, cẩn thận làm kéo rối thêm : Kết thúc 2 chuvèn gia sẽ bước vào cắt đôi vòng tròn, một người làm đầu. Một người làm đuôi đoàn người để dẫn đi vòng vo hoặc xoáy tròn ốc. Tất cả cùng vui hát bài "Nối vòng tay lớn".

2. VÂY THÀNH NGỌC HỒI

- Thể loại: Vận động mạnh ngoài trời cho hai đội, mỗi đội khoảng 12 tới 20 em ở tuổi 12 trở lên.
- Dụng cụ:1 hoặc 2 trái banh volley.
- Rèn luyện: Gan dạ, nhanh nhẹn, dẻo dai, tinh khôn.
- Giáo dục: Tinh thần đồng đội.
- Cách thức: Một đội ở vòng ngoài làm quân của Quang Trung vây một đội ở giữa làm quân Thanh, bằng cách bắn banh thẳng vào người (ngoại trừ đầu). Quân Thanh chỉ được tránh né, ai trúng banh thi "chết" sửng tại chỗ làm bia cho đồng đội núp. Quản trò xem đồng hồ tính thời gian chiến đấu tới người cuối cùng. Trận thứ hai thì 2 đội đổi chỗ. Đội nào chiến dấu lâu nhất sẽ thắng và được đội kia hát tặng bài "Vua Quang Trung có 10 vạn quân đêm 30 tết, có 10 vạn quân thống nhất sơn hà".

3. EM HỌC TOÁN LỚP 3

- Thể loại: Phản xạ, vận động nhẹ trong nhà hoặc ngoài trời cho khoảng 20 em ở tuổi 12 trở lên..
- Rèn luyện: Phản xạ đúng và nhanh.
- Giáo dục: Chú ý đến tha nhân và hoàn thành trách nhiệm của mình.
- Cách thức: Ngoài vòng tròn, bắt đầu từ vòng tròn, điểm số lần lượt. Cứ tới những số chia hết hco 3 như 3, 6, 9, 12, 15... thì không được nói số mà chỉ vỗ tay, sao cho đạt tới số 30. Ai buộc miệng nói sai hoặc vỗ tay làm 3 lần thì bị phạt ngồi im. Vòng tròn cứ tiếp tục chơi với số người còn lại cho tới khi có được 5 người để phạt bằg một trò chơi khác.

4. ĐƯỜNG ĐI KHÓ, KHÔNG K1IÓ VÌ...

- Thể loại: Vận dộng mạnh ngoài trời, nhất là ở bãi biển, cho 2 độỉ, mỗỉ đội khoảng 20 em từ 12 tuổi trở lên.
- Dụng cụ: Giày dép của mọi người.
- Rèn luyện: Nhanh nhẹn.
- Giáo dục: Tinh thần đồng đội liên hoàn.
- Cách thức: Quản trò vẽ một lộ trinh ngoằn ngoèo trên cát, dài khoảng 10 mét giữa ranh giới 2 đội. Dùng giày dép rải đều trèn vạch lộ trinh. Nghe hiệu lệnh, hai người đầu tiên của 2 đội sẽ phãi đi thật

nhanh (cấm chạy), 2 chân hai bên vạch lộ trình, tiens tới gặp nhau thì dừng lại, đánh tù tì "búa, kéo, bao". Ai thắng đi tiếp, ai thua bị loại. Bên thua sẽ phải có người khởi hành ngay để chặn bên thắng lại, đánh tù tì tiếp. Đội nào bị đối phương tấn công lọt vào ranh giới mình hoặc hết quân trước thì thua.

5. LONG XÀ QUYẾT ĐẤU

- Thể loại: Vận động mạnh ngòai trời, nhất là ở bãi biển, , cho hai đội, mỗi đội khoảng 20 tới 30 em từ 14 tuổi trở lên.
- Rèn luyện: Nhanh nhẹn, dẻo dai, tinh khôn.
- Giáo dục: Tinh thần đoàn kết, đùm bọc che chở lẫn nhau.
- Cách thức: Hai đội đều vòng tay ôm chặc bụng nhau để di chuyển mà không bi đứt. Đầu đội Rồng sẽ vừa bảo vệ đuôi minh , vừa tìm bắt đuôi đội Rắn. Đôi Rắn cũng vậy. Đang thi đấu, nghe hiệu lệnh, cả 2 đội đổi đầu làm đuôi, đuôi làm đầu. Đội nào bị đứt nửa chừng hoặc bị đội kia bắt được bằng cách đập nhẹ lên vai 3 cái thì thua.

6. TRÒ CHƠI : NỔI LỬA CHO ĐỜI

- Thể loại: Vận động nhẹ trong vùng kín gió, cho nhiều người tham gia từ tuổi 18 trở lên.
- Dụng cụ: 2 khăn quàng và 2 ngọn nến.

- Rèn luyện: Gan dạ, khéo léo.
- Giáo dục: Ý thức tương trợ nâng đỡ huynh đệ.
- Cách thức: Vòng tròn ở ngoài. 2 người lớn tuổi nhất và nhỏ tuổi nhất (hoặc 1 nam I nữ) đuợc chọn ra, bịt mắt kín, một người cầm nến cháy sáng, 1 người cầm nến chưa thắp. Cả hai ở hai đầu tiến tới với sự giúp đỡ của tập thể bằng cách vỗ tay ngày một dồn dâp hoặc thưa thớt. Gặp nhau, cả hai tìm cách thắp nến cho nhau mà không làm tắt lửa. Kết thúc, tất cả cùng hát bài "Nổi lửa cho đời, nổi lửa cho ta".

7. VĂN SĨ BẤT ĐẮC DĨ

- THỂ LOẠI: Vận động nhẹ trong phòng hoặc ngoài trời, cho nhiều người tham gia với độ tuổi từ 15 trở lên.
- Rèn luyện: Thính giác nhạy và ăn nói dõng dạc.
- Giáo dục: Cảnh giác trước tin đồn và dư luận tiêu cực.
- Cách thức: Một tình nguyện ngồi ở giữa vòng tròn, lần lượt hỏi to các câu hỏi : Ai ? Làm gì ? Ở đâu ? (Có thể thêm Như thế nào ? Với ai ?). Cứ mỗi lần hỏi, một bạn trong vòng nhanh chân chạy lên nói nhỏ một dữ kiện vào tai người hỏi. Xong xuôi, người ấy sẽ tổng hợp thành một câu. Vi dụ : .Anh Việt — làm bếp — ở trên mái nhà — với chị Nam —một cách khờ khạo. Thế là anh Việt với chị Nam có mặt ở trong vòng phải đánh tù tì xem ai thua, sẽ

phải ra làm văn sĩ bất đắc dĩ.

Chú ý : Có thể chơi trong I lớp học ngoại ngữ. Ví dụ tiếng Pháp hỏi: Qui? Fait quoi? Quand? Où? Comment? Avec qui ? Nhưng cần nói các dữ liệu tếu, vui, trong sáng và sạch sẽ.

BÀI HÁT:

Đường đi không khó



Băng reo:

ĐK: Tôi đau khổ

TC: Khó chi, khó chi (2 tay đập lên đầu)

DK: Tôi buồn sầu.

TC: Sá chi, sá chi (2 tay để lên 2 má)

ĐK: Tôi lo lắng

TC: Lo chi. Lo chi (2 tau đè lên ngực)

ĐK: Tôi sầu khổ, lắng lo

ĐK: Vô ích, vô ích (đấm 2 tay từ trên xuống)

ĐK: Cứu tôi

TC (Tốp ca): Có Chúa (3 lần).

Đi tàu lửa


Đi tàu lửa
1. Nào mời anh em lên tàu lửa, chúng mình
Đi. Đi, đi khắp nơi mà không thích sao?
Nào, mời anh lên tàu lửa, chúng mình
Đi. Đi, đi khắp nơi mà không mất
tiền. Anh có đi không ? Tôi đi

Vũ điệu:

a. Tay trái vịn vai bạn, tay phải quay tròn như bánh xe, bước theo nhịp 4/4 (tới lui lui tới), lưng hơi khom, đi theo chiều kim đồng hồ.

b. Đứng lại, tất cả quay vào vào hỏi "Anh có đi không ?"

cùng trả lời.

Bị chú: có thể xếp hàng dọc để mời quan khách:...Ơ

Quan khách trả lời: ....

HẾT

MỤC LỤC